

Innovation teams: innovación de Alto impacto

Disciplina: Innovación y Proyectos

La Innovación es una invitación para la creatividad, la inventiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas, que buscan agregar valor.

Lo que se busca en estas competencias por sobre todas las cosas, es despertar esa motivación natural por querer hacer cosas nuevas o simplemente mejorar las ya existentes.

Los proyectos son el espacio ideal para que en equipo diferentes personas aportan ideas y trabajo en paralelo para luego integrarse y lograr un resultado por demás superior al de un individuo, pero es aquí la cuestión saberlo gestionar y manejar, y que mejor que hacerlo aprendiendo, con todas las ganas y el ímpetu para realizar algo que crean y desarrollan los mismos alumnos.

Competencia: Innovación de Alto Impacto

Introducción

La Innovación es una invitación para la creatividad, la inventiva, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Pero por sobre todas las cosas, busca despertar esa motivación natural por querer hacer cosas nuevas o simplemente mejorar las ya existentes.

Objetivos

- Motivar a los alumnos a desarrollar y formalizar sus ideas para crear o mejorar servicios o productos.
- Brindar un espacio para que la escuela fomente la generación de ideas entre sus alumnos y docentes.
- Constituir un banco de ideas de proyectos que serán evaluados para lograr gestionar su posible implementación con empresas y/o entidades que favorezcan y respalden su desarrollo.

Temario

Se trabajarán tres problemáticas de Alto Impacto que aquejan a la ciudad de Córdoba: el transporte público, la recolección de basura y la inclusión de personas con discapacidad

Mecánica de la Actividad

Los estudiantes formarán equipos de hasta 4 integrantes (mínimo 2) y deberán elegir entre una de las tres problemáticas de alto impacto que aquejan a la ciudad de Córdoba: el transporte público, la recolección de basura y la inclusión de personas con discapacidad. Tendrán un taller previo de presentación, con dinámicas y metodologías para trabajar en el desarrollo de la Idea. Luego tendrán el resto de las jornadas para encontrar soluciones creativas e innovadoras para la problemática elegida y deberán presentar, el día de la evaluación, la solución de la manera que les parezca más conveniente, haciendo una representación, mostrando un prototipo de la solución, grabando un video, etc...

Responsables y colaboradores

Esta competencia debido a su formato necesita que diferentes evaluadores analicen los proyectos. Para esto se han designado docentes y profesionales que disponen del know-how suficiente para calificar los criterios que definan al proyecto. Las personas que se ocuparán de esta competencia las podrá consultar en el sitio web, en la sección.

Carrera asociada: Todas las carreras.

Responsable de competencia: Docente Universitario Ing. Oscar Gencarelli

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Inscripción

Participación

Los participantes deben ser alumnos que correspondan a una escuela que debe estar inscrita y aprobada por la comisión directiva de la organización.

La participación es en equipos de hasta 4 alumnos con un mínimo de 2 personas. No se permiten más de 2 equipos por escuela.

Es libre para cualquier alumno, sin ningún condicionante de año escolar.

Requisitos

Es necesario una inscripción previa al comienzo del evento, la cual debe realizarse en forma online, a través del sistema previsto a tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del evento.

De haber algún inconveniente puede enviar un email al sitio indicado en la página web del evento, quien se ocupará de hacer las revisiones del caso, o cargar la inscripción en caso de que no pueda realizarla.

Evaluación

Presentación

La competencia consiste en un equipo de alumnos por escuela que deberán presentar una solución según lo mencionado en la Mecánica de la Actividad, que serán analizados por un jurado especializado e interdisciplinario según ciertos criterios de evaluación preestablecidos.

Las ideas para desarrollar deben seguir algunas de los tres desafíos de Alto Impacto planteados:

- El transporte público.
- La recolección de basura.
- La inclusión de personas con discapacidad.

Cada idea debe enfocarse en alguno de los desafíos.

El formulario de carga lo pueden ubicar dentro de la página web, en la información referida a la competencia "Innovation Teams".

Plazos

Los horarios de participación los podrá visualizar en el programa de actividades del evento.

Consideraciones

Cabe destacar que los alcances de los criterios son de ámbito local a nivel nacional. Es decir, se permiten ideas similares o adaptaciones de ideas que si existan en otros países.

Formato

El formulario web de inscripción previa se encuentra en la página web, en la página correspondiente a la competencia en cuestión.

Los campos a considerar en dicho formulario serán:

- Institución
- Nombre y apellido de referente del equipo
- Teléfono
- Correo electrónico
- Tutor responsable

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Ganadores

Se definen 3 ganadores siguiendo el concepto de las Olimpiadas:

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

Cabe destacar que las medallas serán a modo conceptual en su denominación, y las mismas se entregan en el acto de cierre del evento junto a los premios estipulados.

Desempate

En caso de que a pesar de las condiciones se diera un empate, se les presentará las ideas que definen posiciones a los organizadores del evento, quienes decidirán a criterio personal sin conocimiento de donde provienen en cuanto a escuela, localidad o alumno, un orden que establecerá las posiciones finales.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Criterios de evaluación

Criterio	Ítems a considerar en la evaluación	Puntaje	
Presentación	innovación en la presentación de la Idea?	05 Ptos.	20 Ptos.
	Coherencia ¿Es relativo a lo solicitado?	05 Ptos	
Grado de Novedad (¿Revoluciona el mercado?)	¿Es original?	10 Ptos	20 Ptos.
	¿Agrega valor?	10 Ptos	
Impacto (¿Qué tan amplio es su alcance?)	¿Qué tan útil resulta?	10 Ptos.	20 Ptos.
	¿A cuánta gente llega la novedad? (en el ámbito del entorno solicitado)	10 Ptos	
	¿Cuánto ayuda a la gente?	10 Ptos	
Factibilidad (¿Se puede implementar?)	¿Es rentable?	05 Ptos	20 Ptos.
	¿Es accesible económicamente? (en el ámbito del entorno solicitado)	05 Ptos	
	¿Es legal?	05 Ptos	
	¿Es técnicamente posible? (considerando la tecnología disponible utilizada en algún otro invento o sino describa cómo sería posible lograr esa tecnología)	05 Ptos	
Poder amplificador (¿Tiene potencial de ser adoptado masivamente?)	¿Tiene posibilidad de ser imitado?	05 Ptos	20 Ptos.
	¿Genera viralidad?	05 Ptos	
	¿La tendencia de similares productos dice que la gente lo utilizaría?	05 Ptos	
	¿Es escalable?	05 Ptos	
Total			